Microteste

ZENITH EAZY PC UM VERDADEIRO COMPUTADOR PESSOAL

ZENITH EAZY — Pequeno, simples e prático

RECONHEÇA-SE a verdade: o mercado português está inundado de computadores do tipo PC — mas não dos de todos os tipos. Faltam os de «alto de gama», mas sobram os de mais baixo preço. Por isso pode-se perguntar se terá algum sucesso a importação de novas máquinas de «entrada» — as destinadas aos que nunca tiveram um «computador pessoal» e desejam conhecer os segredos do MS-DOS.

Não obstante elas estão a aparecer. Uma é o Zenith Eazy PC. A Zenith é uma empresa de muito grande prestígio, mas a verdade é que, quando se trata de computadores de «entrada», muitas são as grandes empresas que descuram as suas responsabilidades, na intenção de levar os clientes a procurarem algo de melhor nas suas gamas.

Não é esse o caso da Zenith e do seu Eazy PC. O Zenith Eazy é na realidade um computador concebido de fio a pavio — ou dos bits às «drives» — com vista a satisfazer as necessidades (e as possibilidades financeiras) dos iniciados. Tem limitações, por certo, mas não é de crer que elas interessem a quem o adquire.

As dimensões gerais são mínimas — o Zenith Eazy é robusto, mas ocupa menos espaço do que um Spectrum com o respectivo monitor e é possivelmente o mais pequeno dos PC. O que é óptimo para os estudantes e para os estudiosos porque significa que a redução da área de trabalho sobre á secretária é mínima. O mesmo se pode dizer da localização dos cabos — do extremo dianteiro da face esquerda da unidade principal sai o cabo do teclado. Do extremo traseiro da face direita sai o cabo do rato. É a disposição ideal e a que deixa mais espaço livre.

O computador dos estudantes

O monitor monocromático verde de 14 polegadas é solidário com a unidade central, mas orientável, e tem uma característica original e muito interessante — quando trabalha com texto somente, a resolução aumenta automaticamente, tornando os caracteres muito mais nítidos — o que é também óptimo para o utilizador, pois reduz muito a fadiga.

A capacidade da RAM é de 512 Kb, mas pode ser aumentada facilmente inserindo um módulo de 128 Kb no conector de expansão. Em alternativa pode-se usar um módulo que não só aumenta a capacidade da RAM como contém um «modem». Mas é tudo: a montagem das placas de expansão características dos PC profissionais não foi prevista. Na verdade, não é racional que os estudantes e os profissionais a quem somente interessam as aplicações mais simples tenham de ser penalizados com o espaço e a despesa que a simples possibilidade de as utilizar implica. Também não há relógio-calendário, uma vez que se trata de algo que só interessa às aplicações profissionais.

Uma novidade: o «MS-DOS Manager»

O Zenith Eazy pode dispor de um leitor ou dois de disquetes de 3,5 polegadas e 720 Kb, ou de um leitor e um disco rígido de 20 Mb. Como a capacidade de uma disquete equivale à de duas das usuais de 5,25 polegadas, a versão de um só leitor satisfaz à maior parte das aplicações, e a de duas permite dispensar largamente a de disco rígido. É fornecido com o «MS-DOS Manager» — uma novidade, que lembra o Windows (muito simplificado) e que permite trabalhar com o MS-DOS sem o conhecer, e o «Sidekick», mas sem BASIC — o que não quer dizer que não o possa utilizar... A ausência do BASIC tem de facto algo de surpreendente, mas trata)se de uma atitude pragmática. A verdade é que todos os estudantes (e estudiosos) têm de uma ou outra forma acesso a algum tipo de BASIC — inclusive atraves dos incrivelmente económicos programas em domínio público. Para quê obrigá-los a pagarem uma ou duas dezenas de contos adicionais pelo que já possuem?

O Zenith Eazy é um pouco lento, em particular quanto ao funcionamento do leitor de disquetes, mas não tanto como muitos dos compatíveis vulgares. O teclado costuma ser o ponto fraco dos computadores de preço baixo, mas esse não é o caso do Eazy. O dele é excelente, leve, de acção muito precisa, sem ressaltos, realmente invulgar, e com o refinamento útil, mas não muito habitual, de dispor de LED nas teclas de Caps Lock, Num Lock e Scroll Lock.

Enfim: um computador com algumas limitações mas também com qualidades sem paralelo. Bom será que aqueles a quem em especial se destina saibam ter isso em conta.

COMUNICAÇÃO ENTRE MICROCOMPUTADORES

A Editorial Presença acaba de publicar na sua colecção «Sistemas» a obra «Comunicação entre Microcomputadores», de Martin Gandy. Note-se que essa colecção conta já com 26 volumes, todos eles de qualidade.

Sabendo-se que no nosso País a utilização das redes de computadores está a deixar de ser um exclusivo das grandes empresas e que a instalação quer das redes locais quer das grandes redes interessa a muitos novos clientes, compreende-se a importância da divulgação de tais sistemas.

O livro de Martin Gandy é óptimo, apesar de as referências a máquinas como o DEC Rainbow, o Superbrain e os Apple II e Lisa darem a impressão de estar desactualizado. Aparentemente, a obra terá tido várias edições, pois a de 1985, que serviu de base à tradução, refere sistemas como o Concurrent CP/M e vai ao ponto de o considerar «bastante prometedor» (pág. 18) quando então ele já era obsoleto. Mas a verdade é que se as máquinas mudaram, os princípios mantêm-se. A execução gráfica é perfeita, como sempre nas edições da Presença, apesar de algumas falhas de revisão como, por exemplo, a que na pág. 17 designa por «6800» o microprocessador Motorola 68000 e insiste nisso em várias linhas. Não cremos que tenha sido um lapso do autor, pois o tradutor por certo o teria notado.

Z88 O COMPUTADOR QUE VAI REVOLUCIONAR O SEU TRABALHO

Com o tamanho de uma folha A4 e 32K de RAM expansíveis até 3 Mb, trabalha c/ baterias tipo AA, de 1,5V e tem já residente em memória um processador de texto, folha de cálculo e base de dados, para além da calculadora, relógio e calendário, que estão disponíveis em qualquer momento ou fase do nosso trabalho.

O «écran» de cristal líquido tem 80 col./8 linhas e, no seu lado esquerdo podemos encontrar sempre um menu de comandos. Podemos ainda trabalhar gráficos de alta resolução.

O software residente inclui ainda o **BBC BASIC Z88,** que lhe permitirá criar os seus próprios programas e gravá-los num datapack.

Possui ainda um diário que, em conjunto c/ o calendário e relógio do Z88, nos permite marcar datas importantes que poderão ser assinaladas com alarme.

Como acessórios do Z88 temos datapacks de 32K e 128K, a preços incríveis, estando para breve o lançamento do datapack de 1Mb. Disk drives e todos os problemas inerentes à fragilidade dos Floppy Disks, serão esquecidos.

Os cabos série e paralelo ligam o Z88 a qualquer impressora deste tipo.

O «modem» do Z88 permite-nos fazer a ligação à rede telefónica, possibilitando a comunicação c/ outro Z88 ou qualquer PC COMPATÍVEL, para fácil e rápida transferência ou recolha de dados.

Se vai viajar, Londres, Tóquio..., pode enviar e receber qualquer mensagem importante directamente no seu Z88, através do telefone.

A calculadora, bloco de notas, livro de moradas, canetas, diários e todas essas pequenas coisas, podem agora ser substituídos pelo pequeno micro transportável em qualquer maleta de mão. 20 horas é a sua autonomia de trabalho, findas as quais terá que simplesmente trocar as baterias. Existe, ainda, uma fonte de alimentação opcional, que poderá encontrar em qualquer das nossas lojas.

Novo software, em datapacks, está também em fase de desenvolvimento.

MALHUS *informática*

LISBOA — Rua Joaquim Paço d'Arcos, 9-A — 1500 LISBOA — Tel. 714 31 59
— Rua Luís de Camões, 35-B — 1300 LISBOA — Telefs. 63 78 64 - 64 55 28 Fax 641910 — Telex 14017

LEIRIA — Arcadas Hotel D. João III, Loja 16 • Telef. 3 57 03 — 2400 LEIRIA

MALHUS informática

TEMOS PARA SI OS MELHORES PREÇOS E OS MELHORES SERVIÇOS

VISITE-NOS

AMSTRAD PC 1640	
SD MONO	122 500$
SD COLOR	154 000$
SD ECD	☎
DD MONO	147 500$
DD COLOR	179 000$
DD ECD	☎
HD20 MONO	227 000$
HD20 COLOR	261 700$
HD20 ECD	☎
ATARI ST	
1040 STFM	135 000$
520 STFM	77 500$
MONITOR MONO (Novo)	34 400$
MEGA ST 4	325 000$
PSION ORGANIZER	
ORGANIZER II XP	31 466$
DATAPACK 8K, 16K, 32K 64K e 128K	☎
RAMPACK 32K	19 397$
COMMS LINK	16 164$
SOFTWARE diverso a partir de	8 621$
SINCLAIR	
ZX SP. 128K +	21 552$
XZ SP. 128K +2	30 173$
ZX SP. 128K +3	—

AMSTRAD PC PORTÁTIL	
PC PORT. SD 512K RAM	111 500$
PC PORT. DD 512K RAM	131 500$
PC PORT. SD 640K RAM	182 000$
PC PORT DD 640K RAM	149 900$
CAMBRIDGE COMPUTER	
Z88 COMPUTER	☎
MAINS ADAPTER	☎
32K RAMPACK	☎
128K RAMPACK	☎
32K EPROM	☎
128 EPROM	☎
Z88 PC LINK	☎
EPROM ERASER	☎
SERIAL PRINTER CABLE	☎
PARALLEL P. CABLE	☎
MODEM	☎
PHILIPS PC	
NMS 9100 PCDD	163 400$
NMS 9115 PC HD20	237 700$
MONITOR COR	49 900$
MONITOR MONO 14"	24 000$
MONITOR EGA (Novo)	70 000$

(Totalmente em português)

NOVOS CARDS PARA PC
NOVOS MODELOS DE IMPRESSORAS STAR, NEC, AMSTRAD
e ainda
CITIZEN, SEIKOSHA, PANASONIC, EPSON, ADMATE

TODOS OS PREÇOS SERÃO ACRESCIDOS DE IVA

Rua Luís de Camões, 35-B — 1300 LISBOA
Telefs. 63 78 64 - 64 55 28 — Fax 641910 — Telex 14017
Rua Joaquim Paço de Arcos, 9-A — 1500 LISBOA
Telef. 714 31 59
Arcadas Hotel D. João III, Loja 16 — 2400 LEIRIA
Telef. 3 57 03

NPN

SOFTWARE SHOP

— Advocacia
— Bolsa
— Contabilidade
— Gestão
— Materiais

Ashton Tate
D Base III...

Borland
Sidekick

Lotus
Lotus 1, 2, 3...

Micropro
Wordstar...

Microsoft
Word...

Nantucket
Clipper...

TROCADATA

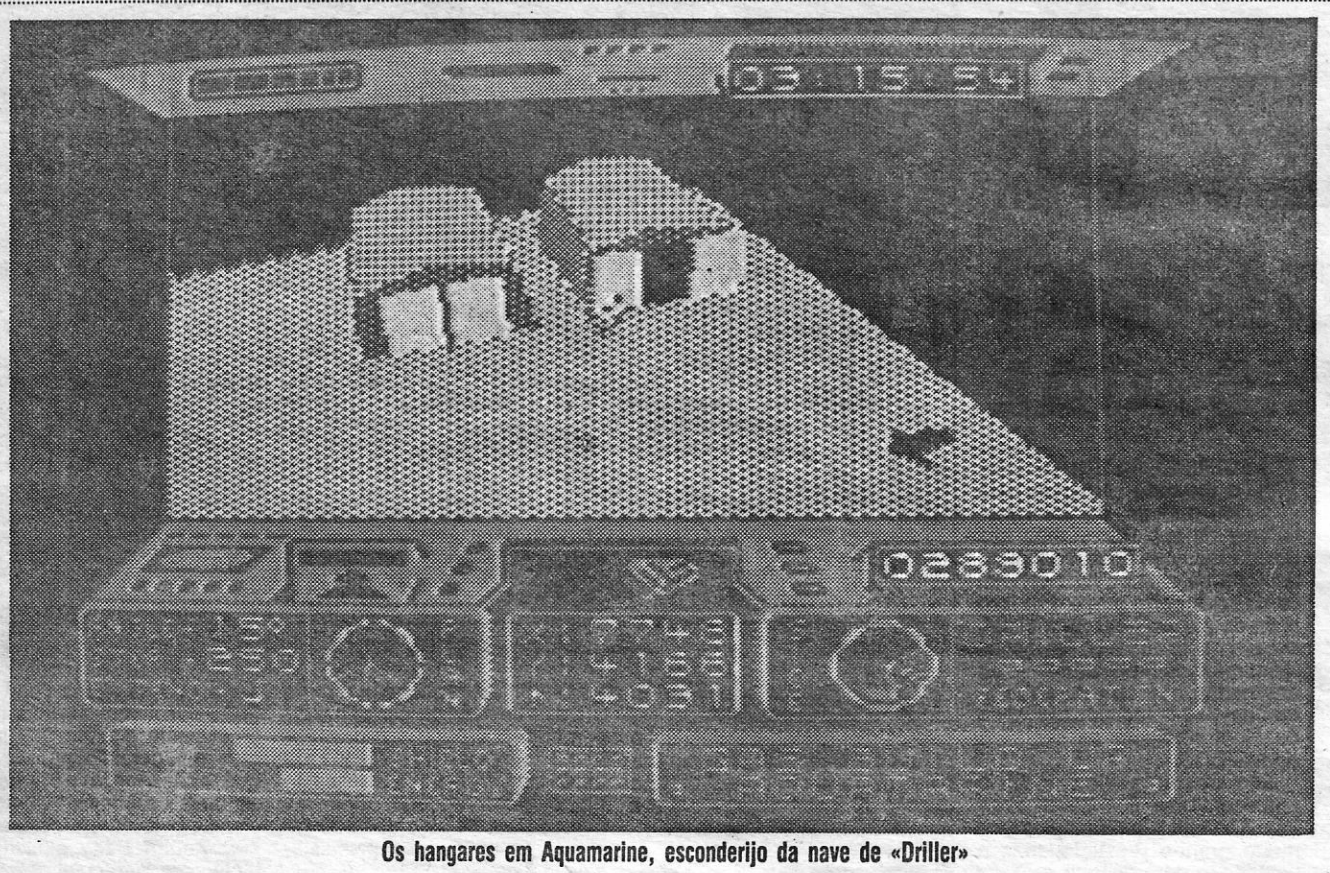
Apple IIc	57 500$
Mac 512/400	185 000$
Mac Plus	275 000$
Epson LX	39 500$
Epson MX	69 500$
DEC Rainbow	235 000$
Hew lett Packard	
HP 150 II-10Mb	395 000$
ICL 10Mb	
c/ 3 terminais	395 000$
Olivetti M24	265 000$
Philips MSX	75 000$

COMPUTER CENTER

Centro Comercial Caleidoscópio
Telef. 758 51 93
1700 LISBOA

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE



Os hangares em Aquamarine, esconderijo da nave de «Driller»

DRILLER

MISSÃO PERIGOSA É AGORA MAIS FÁCIL

A bordo de um veículo de prospecção o jovem cadete acaba de ser largado na superfície de Mitral, uma lua abandonada após anos de mineração que põe em risco a sua estabilidade e o futuro do planeta Evath, que lhe fica próximo. O jovem cadete, acabado de sair da Academia Espacial, sabe que dispõe unicamente de 4 horas e 8 segundos para completar esta sua primeira e arriscada missão. Se falhar nada restará do seu mundo. Ou dele...

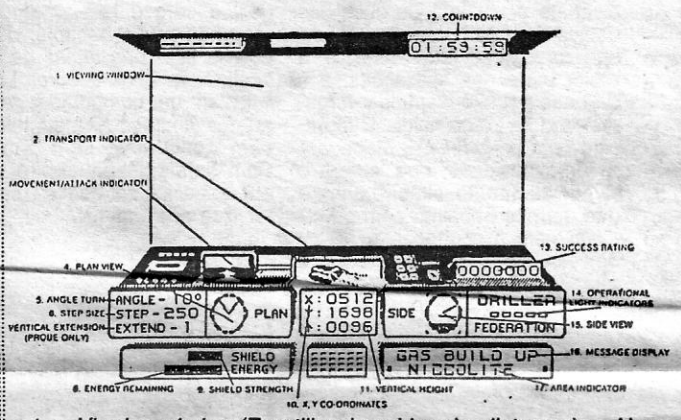
Assim começa *Driller*, o fantástico jogo da Incentive de que já falámos nestas páginas. Utilizando uma nova técnica, denominada *Freescape*, este colosso de cálculo matemático — é isso que está por detrás dos 20 biliões de imagens de surpreendente qualidade — veio provar que ainda falta muito para se saber até onde é que os pequenos micros caseiros podem chegar. Mas para que muitos de vós possam, entretanto, chegar a algum lado com *Driller*, eis aqui algumas das informações recolhidas do manual em inglês, imprescindível para quem quiser jogar o jogo recorrendo ao método do SAVE/ /LOAD.

De facto, *Driller* tem um sistema de segurança incluído que não permite, após o carregamento de data previamente SAVED, que esta seja utilizada sem que seja introduzida na memória uma palavra escolhida aleatoriamente de entre as muitas contidas nas 32 páginas. Isto quer dizer que quem não tenha o manual tem de jogar o jogo de uma assentada e esquecer a possibilidade de fazer SAVE.

De qualquer modo, é possível jogar *Driller* e ir anotando num papel o que já se fez, repetindo todos esses gestos de cada vez que se carrega o jogo. Trabalho difícil mas possível. E vamos às informações, lembrando que na secção de *pokes* e *dicas* aparecem diversas notas enviadas pelo Hugo Oliveira, que convém ler atentamente. Ele vai no bom caminho...

E para a semana voltamos a *Driller*.

PAINEL DE CONTROLO



1 — *Viewing window* (Escotilha da cabina de pilotagem) — Uma janela recoberta com um «écran» de «Transpex» (substância de alta resistência), permitindo perfeita visibilidade para o exterior da nave.

2 — *Transport Indicator* (Indicador de transporte) — Indica qual o modo de transporte usado no momento.

3 — *Movement/Attack Indicator* (Indicador de Movimento/Ataque) — Seta visualizada: Modo de movimento. Cursor e «lasers» visualizados: Modo de ataque.

NOTA: É possível disparar os «lasers» quando em modo de movimento, mas só para o centro da janela.

4 — *Plan View* (Plano de Visão) — Indica a direcção em que a janela está em cada momento. Quando as linhas estão para cima a nave está apontada a norte.

5 — *Angle Turn* (Ângulo de Viragem) — Mede o tamanho de cade movimento rotacional (5-90 graus).

6 — *Step Size* (Medida de deslocação da nave) — Indica a medida de cada movimento em Unidades 'Standard' de Distância (1-250 SDU).

7 — *Vertical Extension* (Extensão Vertical) — Indica a altura a que o corpo central da sonda se encontra em relação aos rodados. O corpo central pode ser elevado até uma altura fixa. Indica «J» quando o veículo utilizado é a nave de reconhecimento.

8 — *Energy Remaining* (Indicador de Energia) — Um gráfico de barras com comprimento proporcional ao total de energia armazenado a bordo em cristais de «Rubicon». A energia é necessária para diversas operações: se atingir o valor zero o veículo de momento utilizado ficará impossibilitado de mover-se.

9 — *Shield Strength* (Força dos Escudos) — Um gráfico de barras com o comprimento proporcional à capacidade de resistência da blindagem da nave a ataques dos «robots» de Mitral.

10 — *X,Y Coordinates* (Coordenadas X e Y) — Indicam o ponto exacto de cada plataforma onde a nave se encontra em cada momento e são muito úteis para posicionar as torres de perfuração. Uma plataforma pode ser comparada com um quadro ou grelha com 8128 SDU de lado.

11 — *Vertical Height* (Altura) — A distância, na perpendicular, a que a nave ou o veículo de prospecção se encontra da superfície de Mitral.

12 — *Countdown* (Contagem decrescente) — O tempo que resta para tornar seguros os 18 sectores e abandonar Mitral. Basta que um sector esteja instável e...

13 — *Success Rating* (Percentagem de sucesso) — Indica a pontuação obtida.

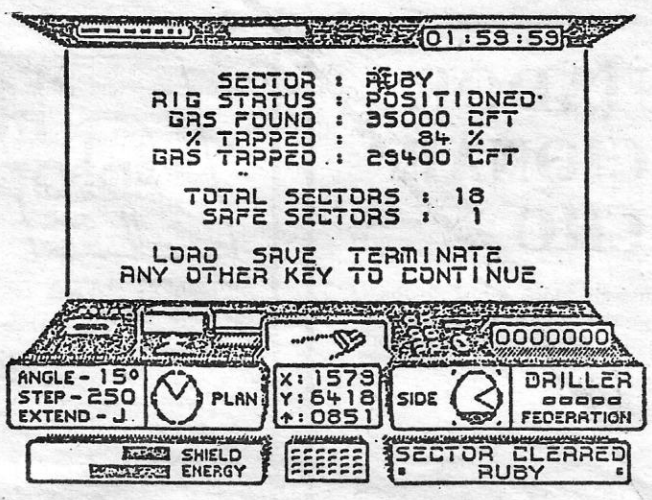
14 — *Operation Light Indicator* (Indicadores Luminosos de Operação) — Indicam quando uma ordem dada ao computador do veículo em que nos encontramos é efectuada.

15 — *Side View* (Vista lateral) — Indica o ângulo da janela em relação à posição do veículo. Linhas para a direita indicam visão frontal, para baixo o visionamento da superfície de Mitral.

16 — *Message Display* (Painel de Mensagens) — Apresenta diverso tipo de informação do computador de bordo. Normalmente indica se um sector está instável.

17 — *Area Indicator* (Indicador de área) — Indica o nome do sector onde nos encontramos.

INFORMAÇÃO DO COMPUTADOR



PARA aceder ao «écran» de informação basta carregar em «I». Depois basta tocar em qualquer outra tecla que não as indicadas para «Load» e «Save» ou abortar e a missão continua.

No «écran» de informação, e começando no topo, os dados disponíveis são os seguintes:

Área ou *Sector* — Indica o nome do sector onde nos encontramos.

Rig Status — Indica se a torre de perfuração está colocada (*positioned*) ou não.

Gas Found — Indica a quantidade de gás em «pés cúbicos», encontrada na bolsa existente no sector, no momento de colocação da torre. Esta unidade de medição (CFT) é um dos arcaicos testemunhos.

Percentage Tapped — A percentagem de gás que foi possível extrair da bolda. Quanto mais próxima do centro do depósito a bolsa for colocada maior o volume de gás libertado. É necessário que mais de 50 por cento seja retirado para que o sector possa considerar-se seguro.

Gas Tapped — A quantidade de gás que a torre evacuou. Este valor corresponde à multiplicação do valor total pela percentagem retirada. Se não acreditam façam a conta.

Total Sectors — Indica 18, o número de sectores a «limpar».

Safe Sectors — O número de sectores já considerados seguros, isto é, com metade (pelo menos) do gás existente na bolsa já retirado.

LOAD/SAVE — As opções habituais em jogos tão difíceis de acabar como *Driller*. Só que aqui e para quem não tenha o manual vai ser difícil — impossível mesmo — utilizar qualquer das opções.

ABORT MISSION/TERMINATE — Quando tudo estiver a correr mal e o tempo for curto. Só para emergências...

COMO CONDUZIR

DRILLER

CONTROLS

SPECTRUM

MOVEMENT MODE		ATTACK MODE	
Move Forward	↑ or O	Cursor Up	↑ or O
Move Back	↓ or K	Cursor Down	↓ or K
Turn Left	← or Q	Cursor Left	← or Q
Turn Right	→ or W	Cursor Right	→ or W
Fire (if cursor on)	Ø	Fire Lasers	Ø
ALSO JOYSTICK CONTROL		ALSO JOYSTICK CONTROL	

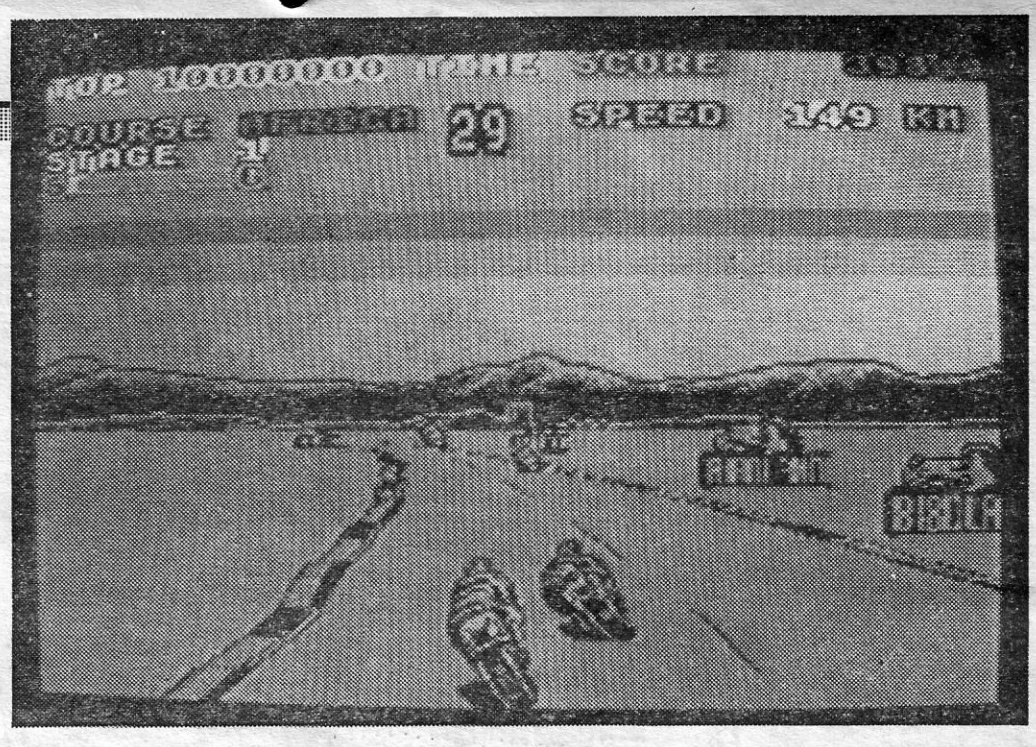
SPACE — Toggles between Movement & Attack Mode

OTHER CONTROLS

Look Up P	Increase Step Size S	U Turn U
Look Down L	Decrease Step Size X	Drill D — TELEPORT RIG FROM EVATH AND DRILL AT THIS POSITION
Tilt Left N	Rise Vertically R	
Tilt Right M	Fall Vertically F	Cancel Drilling C — TELEPORT RIG BACK TO EVATH
Increase Angle A	Information Screen I — LOAD, SAVE & TERMINATE OPTIONS ARE AVAILABLE HERE	Cursor on/off B — MOVEMENT MODE ONLY
Decrease Angle Z		

PARA facilitar os novos cadetes de *Driller*, aqui fica um quadro com as teclas necessárias para pôr o veículo de prospecção em movimento. As mesmas teclas são válidas para a nave, embora, como é bom de ver, o «R», quando na nave, permita subir até bem mais alto do que quando no veículo. Mas para já, e para evitar surpresas, bom será que comecem a familiarizar-se com o modo de conduzir o aparelho terrestre.

MOTO DE COMPETIÇÃO DEIXA OUT RUN PARA TRÁS



TÍTULO: «SUPER-HANG-ON»
MÁQUINA: SPECTRUM

Acelerador a fundo, mudança esforçada ao máximo, eis o piloto de competição curvando que nem um ás (que realmente é) a mais de 300 à hora. A 324 para sermos exactos, e tudo graças ao turbo de que a potente moto dispõe. Para os que ainda não entenderam do que aqui se fala, talvez o nome *Super Hang-On* dê alguma pista.

Super Hang-On é a última novidade (as novidades são sempre a última coisa que chega) para o 48, um jogo frenético e em duas rodas que vai obrigar *Out Run* a voltar para a garagem. E que ninguém duvide do que aqui se diz. É certo que *Out Run* é uma maravilha, cheio de velocidade e emoção, com todas aquelas estradas para correr e nem um polícia de trânsito «à coca». Mas não é menos certo de que o Ferrari abrandava a marcha sempre que o «écran» «inchava» com outros veículos. E então na zona do túnel era um «ai-Jesus» ver aquele grupo de caracóis correndo em busca de sol.

Em *Out Run*, ainda, a velocidade de ponta atingia, com vento a favor, a casa dos 200 e tantos. Mas em *Super Hang-On* nem é preciso esperar. No fim da recta de partida a máquina já rola a 280 e pede mais. E, último mas não derradeiro, *Hang-On* (o que traduzido quer dizer qualquer coisa como: Segurem-se), os níveis (pelo menos os três primeiros, que ainda não passei daí) sucedem-se sem ser necessário recorrer ao aborrecido *load* de *Out Run*.

Por tudo isto e pelo que adiante se diz, este é o jogo a agarrar para este Inverno. E, como dizia Roberto Carlos, que *Out Run* vá prò inferno. Mas volte-se a coisas sérias, explicando como é que as coisas correm em *Super Hang-On*.

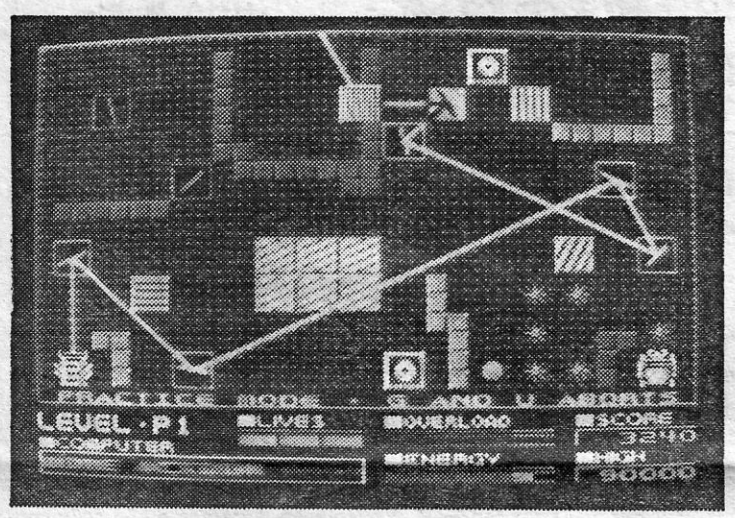
Primeiro fale-se na cor desta conversão das máquinas de arcade. Esta moto tem cor a sério, e mesmo o farolim de «stop» acende quando se usa o travão. Não que o piloto tenha muito tempo para se aperceber de todas estas preciosidades, sequer para travar. Com um tempo-limite para fazer cada secção da prova (bem ao género de *Out Run*), o travão é coisa em que quase não se toca. Cinquenta segundos para o primeiro nível, outros tantos para o segundo e impossíveis 30 para o terceiro (não sei quantos para o que se segue, ainda menos para os restantes), são tempo a menos para confusão a mais. Claro, após alguns trambolhões, mesmo o mais lento se habitua a correr a pista no tempo ideal. Pelo menos até ao terceiro nível, onde, a seu tempo vocês descobrirão, a estrada apresenta algumas armadilhas, de que as curvas fechadas são só um exemplo.

Ao todo são seis secções, formando um conjunto em cada um de quatro continentes. Coisa imensa (24 níveis), que poucos vão terminar tão cedo. Isto se não aparecer por aí um *poke* malandro (e que realmente funcione) que permita esquecer o tempo. E por falar em tempo, convém lembrar que, tal como em *Out Run*, quanto mais depressa se chegar ao fim de uma secção, melhor. O bónus obtido sempre permite respirar um pouco mais na etapa seguinte. Mas não tanto que dê para admirar a paisagem. E cuidado com as outras motos correndo a mesma corrida.

Questão curvas, aqui a velha regra de cortar a curva por dentro parece não ser a melhor táctica. Experimentem, mas se querem despachar a secção, entrem do lado de fora e, uma vez na curva, guinem para dentro e... prego a fundo. Assim é possível fazer quase todas as curvas (cuidado com este quase) a 324 quilómetros/hora. Vrooumm...

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

GEOMETRIA DE ESPELHOS PARA CONDUZIR LASER



Eis um jogo que os amantes de geometria vão adorar e os cábulas vão esquecer no fundo de prateleiras. *Deflektor*, a última aventura em 48 saída das mãos de Costa Panayi — o programador responsável por *Highway Encounter* e *Revolution* — segue as linhas gerais dos anteriores jogos editados pela Vortex. O que quer dizer que não é fácil.

A ideia-base é conduzir um raio «laser», desde o seu ponto de emissão até um ponto de recepção (outro terminal idêntico ao primeiro), usando para o efeito uma série de espelhos (os pequenos quadrados verdes) que reflectem o raio na direcção desejada (desde que convenientemente rodados). Mas antes de o terminal receptor aceitar o raio, é necessário limpar o «écran» de todos os pequenos globos púrpura, «limpeza» realizada com a ajuda do «laser». Mas cuidado com as pequenas estrelas da mesma cor. Tocá-las significa sobrecarregar o sistema (*overload*), o que é quase tão bom (ou mau) como dizer: fim. E cuidado também com as superfícies reflectoras, como os muros laranjas. Ou ainda com os pontos que absorvem o raio e como que o teleportam para outra zona do rectângulo. Por vezes são úteis mas nem sempre se pode controlar os efeitos.

São, ao todo, 60 níveis de crescente dificuldade, com algumas irritantes criaturas a dificultarem tudo a partir do terceiro nível. Como é óbvio, as três vidas da praxe são o trunfo de partida, coisa pouca (mesmo muito) para tanto nível. Aqui, como em tantas coisas na vida, paciência é a regra. E uma vez descoberto o «segredo» de um nível, está o caso arrumado. Mas até lá, e até porque há um tempo limite (ou será a energia?) para completar cada quadro, muito tempo vai passar.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

GATO HERÓI MOSTRA GARRAS NO COMPUTADOR

TÍTULO: «GARFIELD»
MÁQUINA: SPECTRUM

A passagem de heróis de banda desenhada para os micros caseiros não tem sido exactamente aquilo que muitos desejariam. O mais recente exemplo, *Yogi Bear*, é, apesar de algum interesse, prova do problema posto aos programadores quando um personagem com vida própria cai na memória dos computadores. Mas, claro, há excepções...

Garfield, o gato terrível que muitos (todos?) conhecem, é uma lufada de ar fresco e um exemplo de quanto se pode fazer com simplicidade, pouca cor, mas muita acção e um respeito total pela personalidade própria de um animal tão digno como um gato. É que, de facto, Garfield é, aqui, ele próprio, sem tirar nem pôr. Com as birras que se lhe conhece, a mania de estragar a vida ao dono, o eterno desejo de dormir bem e comer melhor. Não esquecendo a inesgotável vontade de assustar Oddie, o cão palerma e sorridente que corre de «écran» em «écran», sempre pronto e prestável para o papel de vítima. Ele há gente (ou animais) assim...

Voltando ao miolo do jogo, Garfield tem de salvar a antiga namorada, Arlene. Para isso deve procurá-la pelos quatro cantos da cidade. O que obriga, para começar, a sair de casa, coisa nem sempre fácil para um gato cujo dono, o insubstituível John, é por demais estúpido e ignorante da linguagem felina para compreender que, mesmo um gato, pode desejar ser herói.

Este jogo é também um dos poucos, senão o único, em que o herói tem, obrigatoriamente, de descansar. O que só fica bem quando o herói é um gato, muito especialmente um gato chamado Garfield. Dormir é assim uma das necesidades prementes de Garfield. A outra tem a ver com o estômago. E uma terceira, por respeito ao original em banda desenhada, obriga o nosso herói a dar pontapés em Oddie. Embora este «obriga» seja muito discutível.

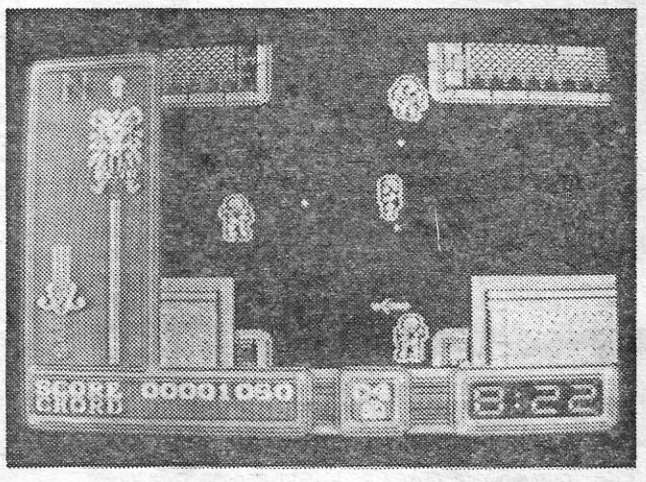
Garfield pode andar, saltar e apanhar coisas (usam a tecla «A»), dar pontapés (é divertido ver Oddie voar pela sala após uma experiência destas), comer, usar objectos. O seu único problema reside em descobrir o que fazer com quê. Embora objectos como a lanterna sejam obviamente muito úteis para descer à cave, onde há suculentos ratos e outras coisas a investigar.

Divertido, bem concebido, capaz de agarrar por muitas e boas horas, Garfield tem tudo para ser um sucesso. Talvez mesmo bem maior do que, por exemplo, *Trap Door*. Mas o tempo o dirá.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

NOVO HE-MAN NÃO CONVENCE

TÍTULO: «MASTERS OF THE UNIVERSE»
MÁQUINA: SPECTRUM



E com este são três jogos dedicados ao mais violento e musculado herói da banda desenhada. Primeiro um jogo de acção, que desiludiu, depois uma aventura gráfica que, assim assim, e agora, talvez o melhor dos três, aparece no mercado este *Masters of the Universe*, com *He-Man* como herói principal.

Filme e jogo estão aqui muito em sintonia. Assim, no jogo, *He-Man Teela* e *Gwildor* caem por uma «porta do Tempo» e aparecem na Califórnia nos dias de hoje. Caidinha também pelo mesmo buraco do tempo chegou à Califórnia a Chave Cósmica (*Cosmic Key*), que permite viajar no tempo. Só que caiu no sítio errado e está na posse de dois estudantes, que não sabem sequer o poder que detêm entre mãos.

No filme assiste-se à luta entre *He-Man* e *Skeletor* pela posse da chave. No jogo é mais ou menos assim... *He-Man* tem de encontrar as oito partes da chave, algumas espalhadas pela cidade outras na posse de aliados de *Skeletor*. O musculado herói deve procurar os acordes musicais (*musical chords*) que permitem reconstituir a chave. É durante este «passeio» pela cidade que *He-Man* é contactado por um dos companheiros que lhe pede que o encontre em determinado local. Por exemplo, no ferro-velho (*scrapyard*), onde será necessário combater contra dois dos malandros a soldo de *Skeletor* para recuperar parte da chave.

De seguida o herói é enviado até à Loja de Música de Charlie (*Charlie's Music Store*) onde outra batalha se desenrolará. É então chegada a altura de voar sobre os telhados, a bordo de um disco voador e, finalmente, recolhidos os oito pedaços da chave, derrotar *Skeletor*.

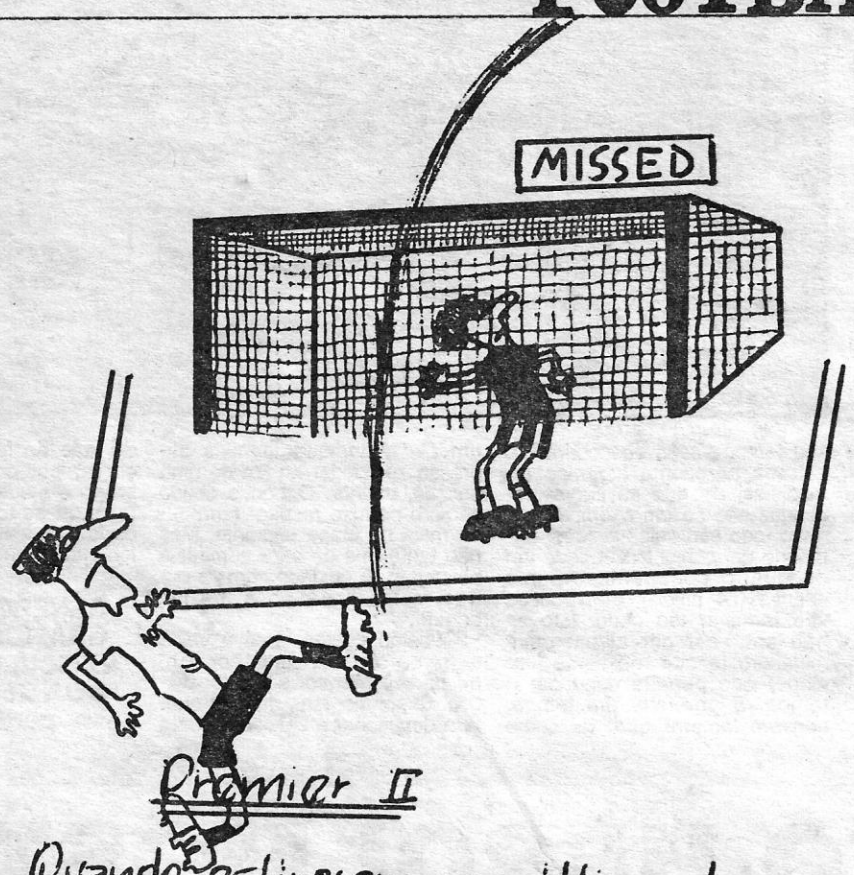
Assim dito, isto parece fácil, só que na realidade não é tão simples como parece no filme. A cidade é um verdadeiro labirinto, os cemitérios em redor um pavor de caminhos cruzados, e a energia teima em desaparecer bem mais depressa do que é desejável e de bom tom (espreitem a velocidade com que a espada diminui de tamanho). Alie-se a tudo isto quatro parcas vidas e um tempo limite e a coisa torna-se arrepiante.

Talvez por tudo isto, *He-Man* em versão três não seja muito de um vencedor. Há um jogo por ali escondido, algumas coisas engraçadas, e, com um *poke* (há um carregador que funciona e já foi publicado numa revista inglesa e decerto vocês vão vê-lo nestas páginas em breve) *He-Man* até seduz. Resta saber é por quanto tempo...

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Veja antes de comprar

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas



Eis-nos de volta para mais umas boas linhas de *dicas, pokes,* ajudas e muitas outras coisas que os computadores obrigam a fazer. E para começar vamos à carta do Miguel Matias, da Estrada da Falagueira, lote 3-2.º dto., letras JCG, 2700 Amadora, que tem um 2048 Personal Color Computer (é assim que ele lhe chama) com pouca rodagem e quer conselhos quanto a bons jogos para encaixar naquela memória toda.

A resposta, Miguel, depende muito das tuas preferências e conhecimentos, por exemplo, de inglês. Dizes preferir os jogos de recolha de objectos e aventuras em que, em vez de armas, tenhamos de nos defender com truques de «karaté». E pedes que alguém te telefone pelo 4931104 dando-te conselhos. Mesmo sem te telefonar aqui ficam algumas *dicas;* se tens alguns conhecimentos da língua inglesa, aventuras do género de *Stormbringer* talvez te satisfaçam. Mas se o «karaté» é também uma paixão a juntar, procura *The Way of the Exploding Fist, Avenger, Saboteur I e II», ou outros jogos do género. Há uma imensa variedade à tua disposição. Tenta talvez aconselhar-te com um amigo. Quanto às tuas dúvidas sobre o método de inserção de pokes* em jogos, lê, por favor, a última edição de «Pokes & Dicas» onde encontrarás uma resposta. Quanto aos *pokes* que pedes (Rygar, *Executor, Last Mission, Stardust, Histeria, Killed Until Dead* e *Mário Bros*), vai espreitando esta secção, que decerto os verás aparecerem impressos. No que toca a *Short Circuit*, a explicação do jogo é algo demorada e já a demos nestas páginas pelo que não vamos repeti-la. Basicamente a ideia é fazer com que o robô consiga fugir aos seres humanos que o desejam matar (desmontar!). Para isso há que encontrar os objectos certos e usá-los na devida altura. Se notares no canto direito do «écran» do jogo há uma pequena janela onde aparecem diversos verbos em inglês (um de cada vez, claro) conforme carregas na tecla de cima ou baixo. Escolhes o verbo correspondente à acção que desejas realizar e... pronto. Claro que não é tão simples assim, mas talvez isto te dê algumas pistas. Se tiveres hipótese, vai ver o filme, que sempre te dará uma ajuda.

Pokes inventados?

O Rui Correia, de Lisboa, escreve dizendo que acha lamentável o facto de algumas pessoas que enviam *pokes* para esta secção o fazerem com o intuito de o seu nome aparecer para mostrar ao papá e à mamã, concluindo, talvez algo apressadamente, que esses *pokes* foram inventados. Ora, Rui, talvez não seja tanto assim, embora, claro, seja natural que as pessoas se sintam ufanas de ver o seu nome aqui no jornal (não o sentes tu, agora mesmo, enquanto lês estas linhas?). Um facto porém é verdade de tudo o que dizes. Muitos dos *pokes* não funcionam. Não porque sejam inventados mas sim devido ao facto de (e eu já falei nisto) serem copiados de revistas inglesas. É que as versões dos piratas portugueses são «mexidas» e, depois, algumas não aceitam os valores anteriores. E como em Portugal há diversos piratas a mexer em jogos, há, até, diferenças entre as versões existentes no mercado.

O Rui aproveita também para lembrar — e muito bem — que os *pokes* destinam-se a ajudar a acabar um jogo, servindo unicamente de estímulo para que um jogador incapaz de acabar um jogo pelas vias normais não o arrume na prateleira desesperado, dando-lhe «a volta» com um eficaz *poke.* E para provar que acredita em *pokes* e *dicas* o Rui envia o material que se segue:

— *RENEGADE* → Para matar rapidamente os inimigos (excepto o «boss» do 3.º nível):

1.º — Teclar cima + direita ou esquerda + *fire*, de modo que se fique de costas para o inimigo; depois quando este se aproxima, teclar direita ou esquerda + *fire*, ficando este paralizado e é só dar-lhe joelhadas (*fire + esquerda ou direita) e são eliminados rapidamente.*

2.º — Tentar empurrá-los para as extremidades (1.º nível — lado direito, 2.º nível — lado esquerdo) de modo a fazê-los cair dos pontões.

NOTA: Estas duas ajudas são importantes para não perder tempo, na medida em que o número de pancadas necessárias para os bandidos morrerem vai crescendo.

TRUQUE → (*Descoberto por Paulo Oliveira*) — Quando se põe o «boss» no chão e este possuir pouca energia, ponham-se em cima dele e carregem nas teclas baixo + *fire* e verão os resultados.

— *DINAMIC BASKET*

a) Para ganhar ao computador nos 3 níveis (novato, amador e NBA):

1 — Lançar a bola logo que o jogo recomece.

2 — Quando o adversário possuir a bola não tentar sacá-la mas sim ficar estático e quando este passar junto, roubá-la, correr e afundar.

b) Ganhar por faltas:

1 — Deixá-lo entrar no garrafão e quando este se preparar para afundar pôr-se atrás e debaixo deste e sofremos falta (resulta sempre!).

E do Rui, ainda, *pokes* (que entram!):

1 — *MANIC MINER* → POKE 3513Ø,1 (vidas infinitas).

2 — *PENETRADOR* → POKE 4Ø733,Ø (vidas infinitas).

3 — *MOON ALERT* → POKE 39754,Ø (vidas infinitas).

4 — *GREEN BERET* → POKE 4Ø919,255 (vidas infinitas;
POKE 43412,37 (eliminar soldados) (retirado da Micro Hobby).
POKE 47689,2Ø1 (eliminar soldados).

5 — *FASTASTIC VOYAGE* — POKE 54992,Ø (vidas infinitas);
POKE 54227,Ø (destruir a infecção). (Retirados da Micro Hobby).

«Viciado» em computadores

«Sou um "viciado" daquele futuro que é o computador», diz o Pedro Miguel, de 14 anos, que vive na Rua Professora Salvadora, Torre 2, 4.º Esq., em Buarcos, 3080 Figueira da Foz, e quer trocar correspondência com outros «viciados» como ele. E o Pedro adianta que organizou um ficheiro com *dicas, pokes,* comentários, teclas e mapas de mais de 200 jogos (tudo feito com a ajuda do «Guia TV» de «A Capital»), estando disposto a dividir essa «mina de ouro» com outros leitores.

Fascinado com os programas de futebol, possuidor de quase todos os jogoss desse tipo existentes no mercado, o Pedro enviou-nos algumas *dicas* para o *Super League Premier II* e *Match Day II* (procurem o desenho do Pedro nestas páginas) e gostaria de corresponder-se para troca de *dicas* com outros apreciadores destes jogos.

Ainda do Pedro, aqui ficam algumas *dicas* e *pokes.*

— *GREEN BERET* → Uma vez carregado o jogo, começamos a jogar normalmente e carregamos nas teclas ESC, ficando no modo de pausa. Depois, teclamos ao mesmo tempo todos os números e em seguida, as teclas Z e B. Assim, passaremos à fase seguinte. Este truque pode ser utilizado quantas vezes quisermos. (Este truque é só para o Amstrad.)

— *AVENGER* → Quando estamos mal de energia, teclando «2», KWOH, o teu deus, recuperá as tuas forças. Mas se carregares repetidamente, ele mata-te.

— *STARSTRIKE II* → Para conseguir o escudo infinito, carregar em «2» para a pausa e escrever a continuação: «Hearand Obey».

— *INFILTRATOR* → Quando vamos no avião temos que pedir rapidamente identificação. Segundo o nome que nos digam teremos que responder «Overlord» ou «Infiltrator» para que não nos ataquem. Assim, haverá que responder a cada nome:

SETH: Infiltrator
ZIPPY: Overlord
RHAMBOW: Overlord
GOMER: Infiltrator
BUZZ: Overlord
SCUM: Overlord
GIZMO: Infiltrator
BOOMER: Overlord
HATTIE: Overlord
MAYMISH: Infiltrator
WEASLASE Overlord
WHIPPLE: Infiltrator
NAPPLES: Infiltrator
OWEEZIL: Infiltrator

— *GREAT ESCAPE* → Para conseguir subir a moral para o topo, apanhas a chave vermelha e, na hora de comer, em vez de ires para a tua mesa, vais para a direcção contrária, onde encontrará uma porta fechada. Pois bem, em vez de a abrir e entrar, carregas na tecla «usar» até o moral subir e ainda te dará um montão de pontos.

— *ENDURO RACER* → Se queres passar as três primeiras fases sem problemas e chegar à 4.ª com muitíssimo tempo extra, apertar o acelerador e o «cavalinho» e, sem soltarmos, teclar BREAK. A moto sairá disparada e não pode chocar com nada. Na 5.ª e última fase, deves ir para a direita das árvores, acelerando sempre e ir para a direita quando vem uma curva desse lado.

— *NOSFERATU* → Se queres passar à segunda parte do jogo, pões a 6.ª opção (Load Old Game). Nisto, perguntar-te-ão o nome: tecla «P» seguido de ENTER.

— *PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA* → Os seguintes códigos pertencem aos diferentes níveis de dificuldade que se encontram neste jogo:

NÍVEIS	CÓDIGOS
B	4444
C	6454
D	7448
E	8858
F	5841
G	3151
H	1146
I	2156
J	4645
K	6655
L	7642
M	8552
N	5547
O	3257
P	1243

— *AUF W. MONTY* → Destinos de cada aeroporto:

ESPANHA-FRANÇA
SUÉCIA-DINAMARCA
BERLIM O-BERLIM E
DINAMARCA-SUÉCIA
SUÍÇA-JUGOSLÁVIA
FRANÇA-BÉLGICA
MOLDÁVIA-DINAMARCA
LUXEMBURGO-AMSTERDÃO
ITÁLIA-GRÉCIA
JUGOSLÁVIA-ITÁLIA
BÉLGICA-LUXEMBURGO
ALEMANHA O-BERLIM E
AMSTERDÃO-ESPANHA
GRÉCIA-SUÍÇA

— *DRAGON'S LAIR II* → Se queres vidas infinitas, pulsar as seguintes teclas «Q, W, E, R, T» e carregar também no disparo do «joystich».

— *FERNANDO MARTIN – BASKET MASTER* → Para ganharem ao computador é preciso muita prática, mas se não conseguirem fintá-lo lancem do vosso meio-campo porque a bola entra. Quando o Martin for isolado para afundar, ponham-se-lhe atrás e será falta dele.

— *TWO ON TWO* → Para vencer têm que fintar muitas vezes o adversário até ganhar posi-

ção debaixo do cesto. Aí, lancem. Na defesa, vão sempre ao seu encontro e será falta dele.

POKES:

— *TEMPEST* → POKE 33462, n = n.º de vidas

— *ENDURO RACER* → POKE 42143, Ø (tempo infinito)
POKE 4391Ø, 153 (para dispor de 99")

— *NEMESIS* → POKE 543Ø4, 6Ø (disparo igual ao «laser»)
POKE 5214Ø, Ø (vidas infinitas)
POKE 511Ø8, 195 (imunidade)

Chuckie Egg, mapa e mais

O Paulo José das Neves Silva, de Oeiras, manda um mapa para *Chukie Egg* e diz que a primeira coisa a fazer neste jogo é apanhar o osso e dá-lo ao cão. Depois segue-se pelo caminho (aqui a letra do Paulo estava pouco legível, mas suponho que é caminho) da zona de gelo e aí é conveniente apanhar todas as garrafas de leite (*milk*) colocando-as na máquina do leite (uma de cada vez). E aqui o Paulo não se explica bem, mas parece que é necessário repetir o procedimento com os restantes produtos — *cocoa, sugar* e *toy* (cacau, açúcar e brinquedo) devendo-se também, obrigatoriamente, apanhar todos os ovos. Só depois disto nos devemos dirigir ao segundo camião de *Chuckie*.

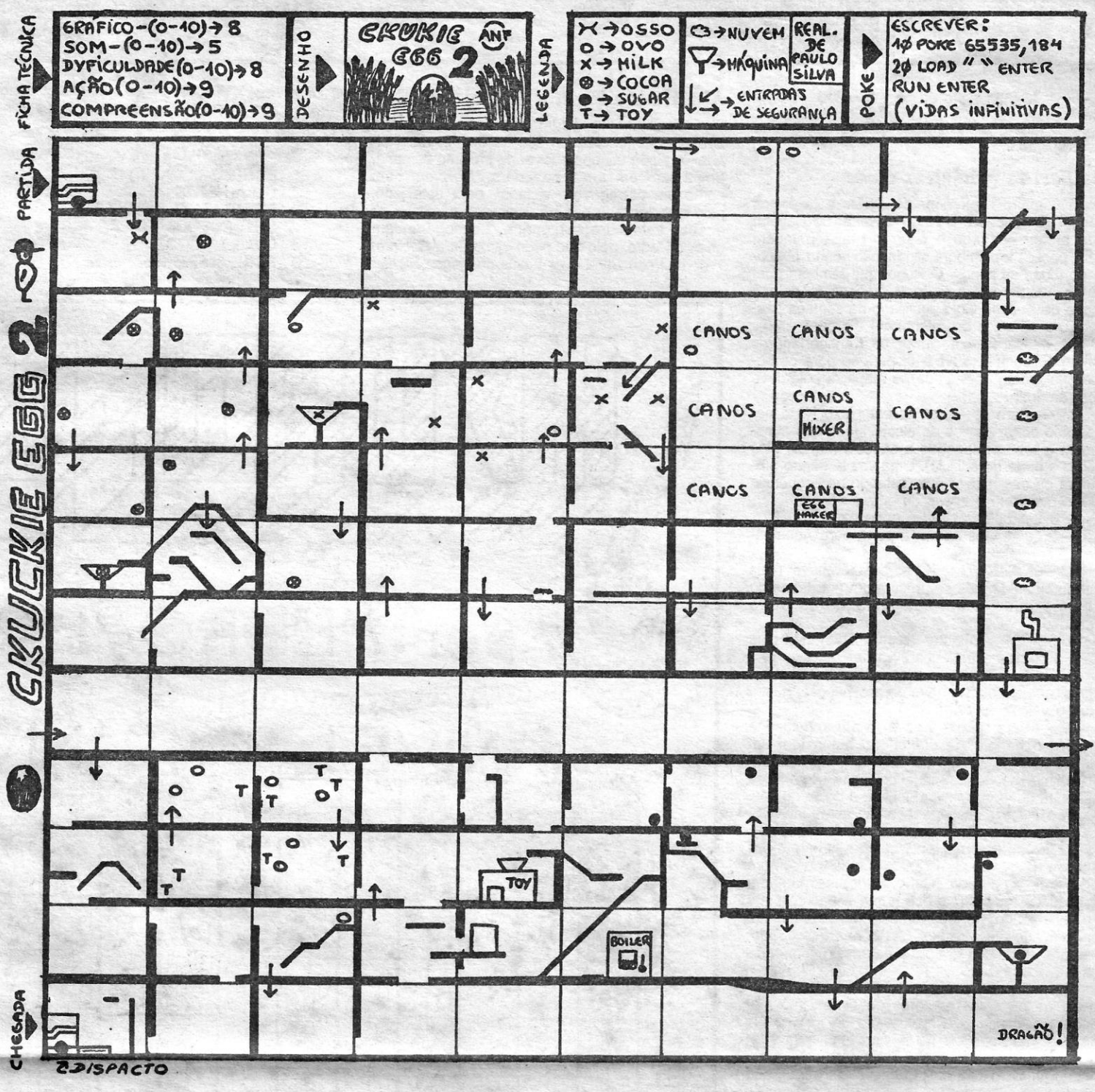
O Paulo escreve que quem tiver pressa de conhecer as partes mais abaixo deve seguir o caminho do fogo e das nuvens. Mas, *atenção*, cada vez que andarmos em carros ou no caminho-de-ferro que fica na passagem a horizontal com dez «écrans» (isto está algo confuso, Paulo, desculpa lá) deve-se carregar continuamente na tecla de esquerda ou direita. Se o não fizermos o herói cai e morre.

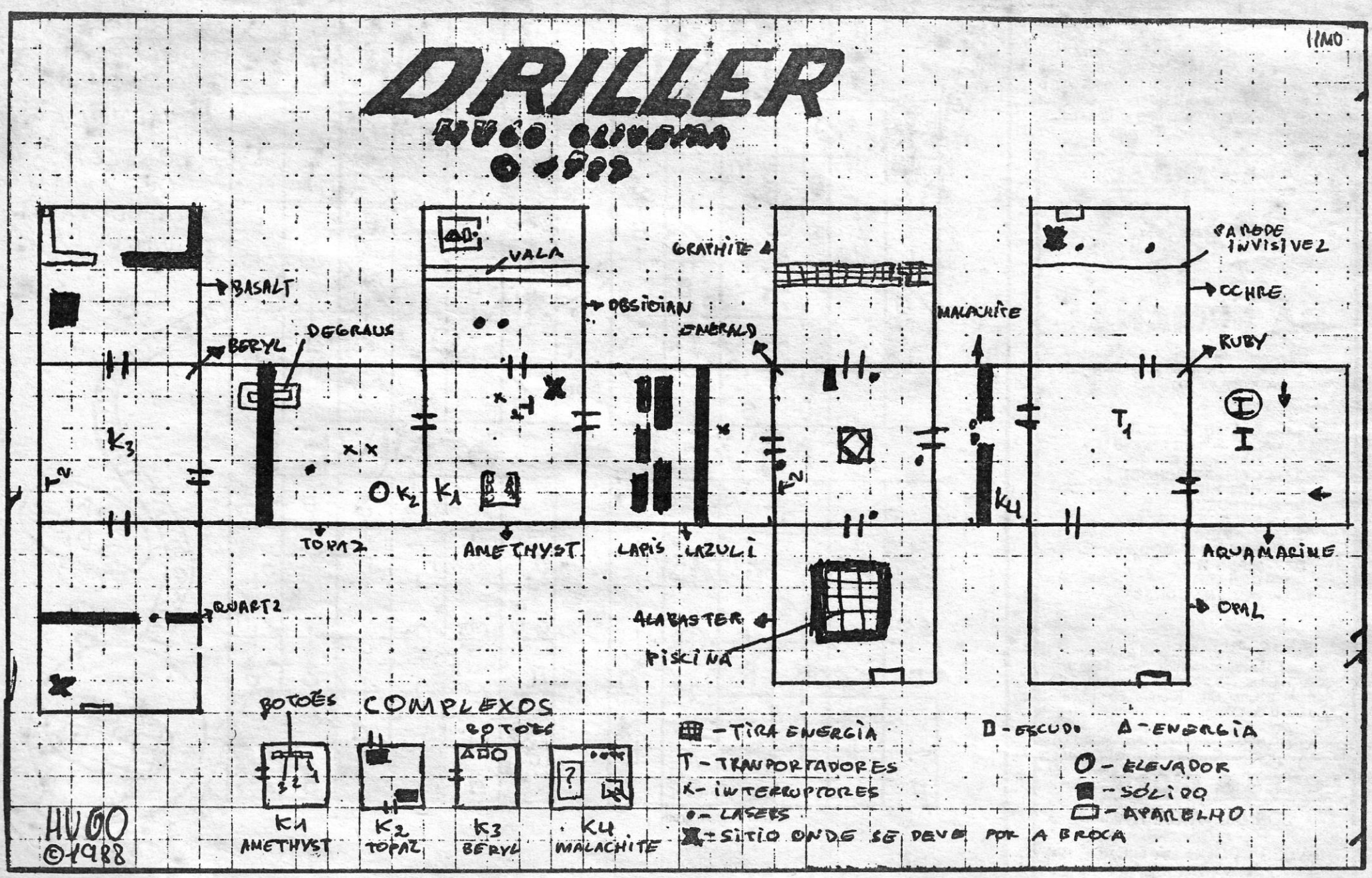
E mais não diz o Paulo sobre *Chuckie Egg*, enviando, porém, umas *dicas* e *pokes* que, por já terem algumas idade, não vamos publicar. Mas as *dicas* de *Chuckie Egg* (e o mapa) são já um bom contributo para esta secção.

Novidades de *Mercenary*

O Ricardo Jorge Rodrigues dos Reis, de Odivelas, andou a passear por *Mercenary*, o fantástico jogo da Novagen, e encontrou mais um subterrâneo onde se esconde uma nave e um objecto que pode ser útil para completar o jogo. Diz o Ricardo que para lá se chegar é necessário seguir na direcção inicial da nave encontrada na base onde acabámos de cair com a nossa própria nave. O painel de instrumentos de bordo deve indicar ** — ** (a vermelho) quando estivermos na zona desejada. Uma vez no subterrâneo, procurar a sala onde está a Winchester e, já agora, aproveitem para espreitar a porta da mesma sala. Para quem já tiver conseguido a chave res-

(Continua na pág. seguinte)





VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

pectiva, talvez valha a pena arriscar mais uma investigação...

Driller: as primeiras *dicas*

O primeiro explorador de *Driller* a fazer-nos chegar novidades é o Hugo Oliveira, do Cacém, que andou ocupado a fazer o mapa (também aqui publicado) embora ainda não tenha descoberto todas as zonas. O Hugo, que também gosta de aventuras de texto e gráficos (é dele o mapa de *Apache Gold* publicado na semana passada no «Espaço de Aventura») diz que:

1.º — Para se accionar os transportadores vai-se ao complexo K1 e dispara-se para os botões na ordem assinalada no mapa; a sala deve ficar amarela.

2.º — Para se entrar no complexo K3 é necessário cortar os fios de electricidade que abastecem o robô protegendo a entrada (aquele bico sobre a porta do edifício). Uma vez lá dentro procurem os três botões que, estando na sequência certa, permitem o acesso a outras zonas.

— 3 triângulos abrem a porta para Basalt

— 3 quadrados abrem a porta para Aquamarine

3.º — No complexo K2 parece não haver mais nenhuma saída mas se procurarem por detrás do objecto junto à entrada encontrarão outro caminho.

4.º — Em Alabaster disparem várias vezes para a piscina e esta ficará vazia.

5.º — Em Malachite o complexo K4 só pode ser alcançado com a nave de prospecção, nunca com o veículo lunar.

6.º — Para chegar à nave vá até Aquamarine a abra o hangar da direita (no mapa tem um círculo à volta) usando o botão de *fire* e centrando a mira na porta. Ainda aqui aparecem duas setas no chão que devem indicar a bolsa de gás. (Aqui o Hugo está enganado. As setas indicam, isso sim, os caminhos de saída de Aquamarine).

7.º — Em *Emerald*, para sempre entrarem nas outras portas, vão com elevação a zero e sempre encostados à parede. (Certo, Hugo, mas também é possível deslocarmo-nos numa linha recta até ao centro e depois fazer uma recta até um canto, daí partindo até qualquer das portas desse lado, sempre, como dizes, junto à parede. A mim parece-me mais fácil).

O Hugo, que confessa ainda não ter descoberto os restantes sectores de *Driller*, (só mapeou 15), indica já a localização de três bolsas de gás, mas não diz mais, para que outros tenham oportunidade de divertir-se com este estranho jogo. E o Hugo envia também as teclas, que só não publicamos porque, neste mesmo número, temos um espaço especial para *Driller*, com as teclas e mais algumas coisas. Mas espreitem... E para o Hugo, que anda às voltas com um problema de *Apache Gold*, aqui fica como prémio uma hipótese para o seu problema com o «distiller». Tenta «Mend distiller» — conserta «distiller». Parece-me que é isso e que, desde que tenhas o cano («pipe»), funciona.

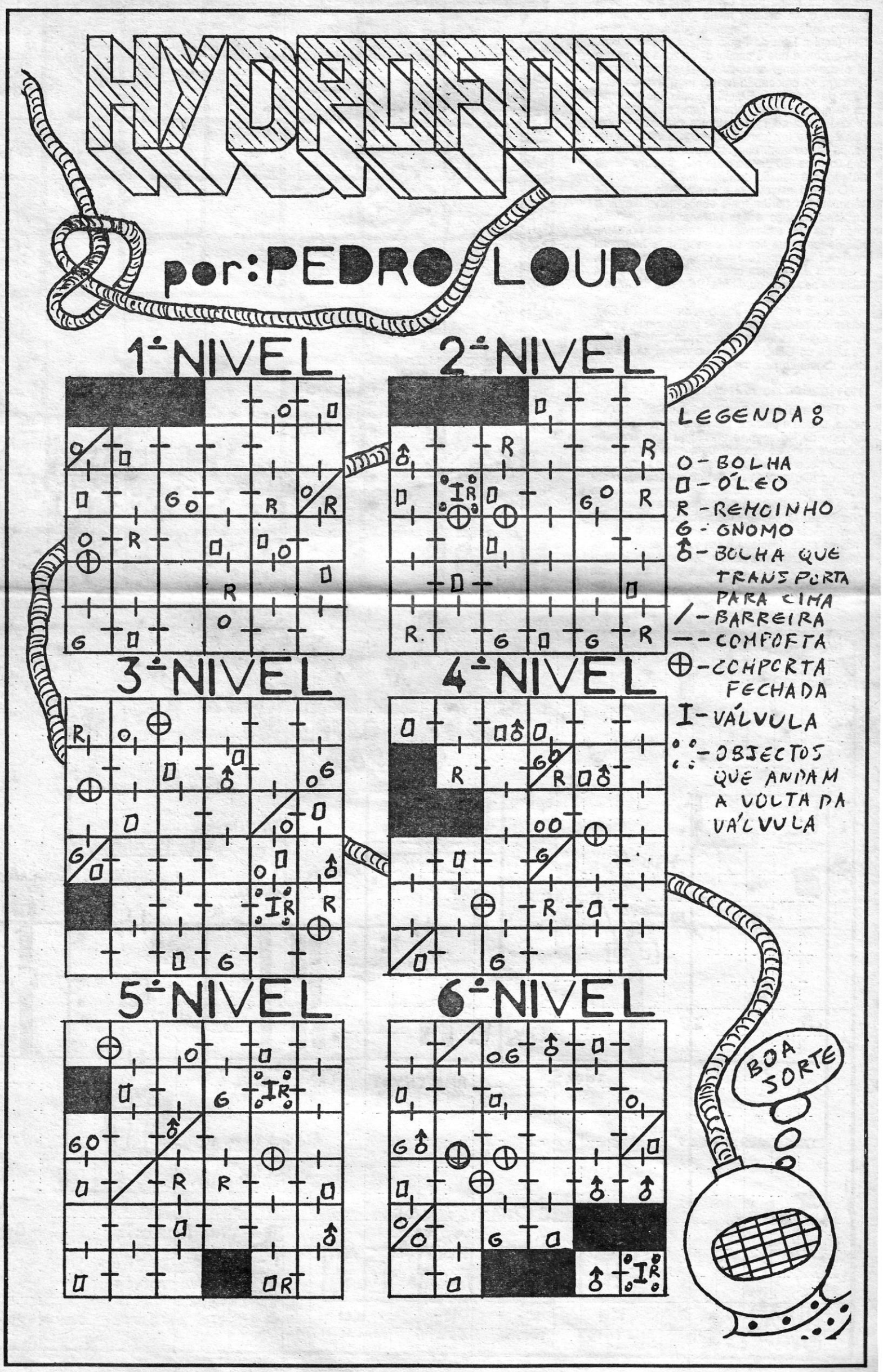
Ajuda para *Fighter Pilot*

O Pedro Miguel Louro, que desde a semana passada monopolizou a secção de «Linha a Linha» e ainda vai aparecer aí na próxima semana, envia também um mapa para *Hydrofool* bem como um carregador «viciado» para este jogo, pelo que agora já não há desculpas para não se acabar a loucura submarina. Louco, também anda o Pedro, pelo que pede ajuda para *Robin of Wood, Green Beret* e as teclas dos jogos *Fighter Pilot* e *Rock'n'Wrestle*. Alguém aí fora para dar uma ajuda? O Pedro vive na Rua Serpa Pinto, 11-3.º E, 2675 Odivelas.

— *HYDROFOOL*

```
 1  BORDER Ø: PAPER Ø: INK 7
 2  CLEAR 24799
 5  PRINT AT 1Ø, 5 ;" START
    ' HYDROFOOL ' TAPE "
 1Ø LOAD " " CODE
 2Ø POKE 64Ø68, 195
 25 POKE 64Ø69, 248
 3Ø POKE 64Ø7Ø, 255
 4Ø FOR F = 65528 TO 65535
 45 READ A : POKE F, A
 5Ø NEXT F
 6Ø DATA 62, 201, 5Ø, 3
 65 DATA 1Ø1, 195, 71, 25Ø
 7Ø RANDOMIZE USR 635ØØ
```

E esta semana ficamos aqui. Com uma série de material de óptima qualidade. Escrevam.



TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **CALIFORNIA GAMES**
2.º — **007 — THE LIVING DAYLIGHTS**
3.º — **COMBAT SCHOOL**
4.º — **OUT RUN**
5.º — **NEBULUS**
6.º — **FREDDY HARDEST**
7.º — **THROUGH THE TRAP DOOR**
8.º — **MASK II**
9.º — **DRILLER**
10.º — **INDIANA JONES**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Espaço de aventura

OS aventureiros não perdem tempo em associar-se. E a prova disso é o Clube Nacional de Aventura, com sede na Praça 5 de Outubro, Edifício Neptuno, Port./Administração, 4490 Póvoa do Varzim, que pede que qualquer aventureiro interessado em tornar-se sócio escreva enviando uma foto. Mas a carta que traz este pedido vem da Amadora, da Rua D. Dinis, 11, 6.º B, Reboleira, e assina-a o *Nuno Miguel Leitão,* aventureiro de gema, que envia algumas *dicas* para *Winter Wonderland* e *Mad in Cascais.*

De *Mad...*, já aqui publicámos a solução completa, pelo que não vamos repetir os poucos movimentos que o Nuno indica. Quanto a *Winter Wonderland*, aqui ficam as *dicas* do Nuno, com algumas indicações que nós achámos por bem (para ele e para os restantes aventureiros) acrescentar. Mas vamos ao que o Nuno diz:

WINTER WONDERLAND
GET COAT
N
GET GUN
S
W
N
W
W
FIRE GUN (para assustar o urso)
W
W
S
S
EXAM POT (aqui encontramos ferramentas de que desconhecemos a utilidade)
GET ROPE
GET PICK

Aqui cabe dizer que o «pick» (picareta) serve para partir o gelo mais adiante, pelo que, fazendo como o Nuno bem diz:

UP
N
N

se chega ao local onde é nececessário DIG (cavar), para remover neve caída no caminho. O Nuno fez isto mas não se apercebeu de que só resulta com a picareta na mão. Depois, é continuar até à caverna, ainda com as *dicas* do Nuno, que escreve:

N
N
W
GET ICICLE

O «incicle» aqui encontrado não é mais doque um pingente de gelo, que se derrete logo que chegamos ao hotel. Parece-me ser uma simples brincadeira sem importância. Mas nesta mesma caverna há que usar a corda («rope») para subir até a uma plataforma na parede («ledge»). Não tenho a aventura aqui de modo a poder experimentar os comandos a teclar, mas penso que THROW ROPE e CLIMB ROPE são o que é necessário para descobrir um OVO (EGG).

Depois voltamos ao Nuno, seguindo as suas *dicas:*

E
N
W
W
N
N
W

E aqui está o Nuno, encalhado no quarto, sem saber que fazer. Sem querer estragar-lhe o prazer de descobrir novidades, eis aqui algumas *dicas* importantes.

— Se entregar o ovo ao ornitólogo (ele está perto da estação de comboios), quando voltar ao hotel descobrirá que o seu crédito (CREDIT CARD) aumentou.

— Logo no hotel é conveniente apanhar o aspirador (VACUUM CLEANER), dando-o à personagem que aparece no corredor. Em troca receberá um pedaço de sabão, muito útil para obter um molde da MASTER KEY que, entregue no local certo, permitirá o acesso a outras zonas. E fiquemo-nos por aqui...

Para *The Big Sleaze* o Nuno envia ainda estas indicações:

— Para abrir o cofre têm que ter a dinamite e INSERT DYNAMMITE IN KEYHOLE, LIGHT FUSE, e depois «pirem-se»! Para descodificar a nota DECODE NOTE! Na biblioteca só murmurem (WHISPER) coisas.

Aventureiro sem impressora

Outro aventureiro em apuros é o *Pedro Manuel Machado.* Não tanto por andar perdido numa aventura, o Pedro até envia alguns *pokes* e *dicas* para *Doomdark's Revenge*, publicados a seguir, mas porque está cheio de problemas técnicos que agradece alguém lhe resolva. O Pedro vive na Rua Escola do Exército, 76-1.º, 1100 Lisboa e diz o seguinte:

«Eu tenho um 2048 e um FDD Timex de 1 *drive.* Tenho alguns problemas. Alguém me pode esclarecer?

«1 — Uma multipace 1 funcionaria num 2048?

«2 — A partir do código máquina, como é que se faz Save Load no FDD?

«3 — O transformador do meu FDD aquece muito e rapidamente. Não tem nada em cima e está relativamente isolado. O 2048 não aquece normalmente. O que se passa?»

E o Pedro, que agradece desde já que alguém sabido nestas coisas lhe escreva, pergunta ainda se alguém quer vender uma «printer» de modelo barato (2040: por exemplo), em bom estado e por preço razoável?

Para fechar e porque isto é uma secção de aventura, aqui ficam as *dicas* para *Doomdark's Revenge.*

— *DOOMDARK'S REVENGE*

— Carregar normalmente o jogo, escolher SAVE (tecla S) e fazer BREAK quando começar a gravar. Meter estes *pokes*:

1 — 28262,24 — 25525,Ø — não há nevoeiro.
2 — 33611 — não é morto por lobos, etc.
3 — 34388,62 — 31423,195 — permite escolher durante a noite.
4 — 6Ø09,122 — vê o «écran» ser construído (muito útil).
5 — 31457,62 — 32Ø64,24 — o inimigo não se move durante a noite.

O Pedro, que diz não gostar de *pokes* e preferir *dicas,* confessa que tirou estes do carregador da «Crash» e enviou também estas *dicas*:

Relativamente a *Gate of Varenorn*, os *Ice Wastes* estão a:

5 deslocações para Oeste
4 deslocações para Sul
58 deslocações para Este
90 deslocações para Norte

Para principiar o Pedro aconselha:

— *LUXOR*: N, N, N, NW; seguir as chamas e sair; NW, N, NW, N, N, N, NE, NE, N. Alistar.

— *RORTHRON*: NE, N, N, NE. Esperar. No dia seguinte, alistar e voltar na direcção Sul, onde encontrará mais bárbaros para alistar.

— *TARITHEL*: NE, NE, E, E. Alistar, NW, N, N, N, N, N, N. Alistar. Depois, ir: NW, W, Alistar ou: N, N, N, N, NE, E. Alistar.

Estes movimentos *normalmente* coincindem com os dos outros personagens, mas não são 100 por cento seguros.

E é tempo de teclar: Até p'rà semana.

Linha a linha...

CONTINUAMOS esta semana a publicar os porgramas de Pedro Miguel Mota Louro, de Odivelas, com o «Circo» e «Condução em 3 D» a ocuparem espaço que baste para todos aqueles que gostam de teclar estes programas e, quem sabe, partem de algumas destas rotinas para coisas mais complicadas.

```
  1 REM PEDRO LOURO 1988 © OMEGA
 10 REM CIRCO
 20 RANDOMIZE
 40 GO TO 80
 50 PRINT AT 21, SS; "X"; AT 21, SS + OD; "I"
 60 PLOT SS * 8 – 16, 7 * (AN = 1) : DRAW 38,
    7 * – AN : RETURN
 80 OVER 1 : INK Ø : PAPER 7 : BORDER 2 : CLS
 85 GOSUB 900 : GO SUB 50
 90 GO SUB 50
 95 IF CA THEN LET AN = – AN : LET CA = Ø
100 LET SS = SS + (INKEY $ = "8")
    — (INKEY $ = "5")
105 LET SS = SS + (SS = 4) – (SS = 27)
107 IF INKEY $ = "1" THEN LET AN = – AN :
    LET OD = – OD
110 GO SUB 50
130 PRINT AT y, x; "I"
140 LET x = x + A : LET y = y + D
150 IF x = 3 OR x = 28 THEN LET A = – A : BEEP
    Ø, 1, 1
160 IF y < HL THEN LET D = – D
165 LET NO = AT TR (y, x)
167 PRINT AT y, x; "I"
170 IF NO = 56 THEN GO TO 210
180 LET SC = SC + 61 – NO : BEEP Ø, 1, 10
185 PRINT AT y, x; OVER Ø; "I"; AT Ø, 20; SC
190 LET D = – D
195 IF SC = 260 THEN GO TO 340
200 GO TO 90
210 IF y < 21 THEN GO TO 90
220 LET DIS = x – SS : BEEP Ø. Ø1, 5
230 IF DIS < – 2 OR DIS > 2 OR SGN DIS < > – AN
    THEN GO TO 310
250 LET HL = 11 – ABS DIS * 5
260 LET x = SS + OD
270 LET OD = DIS : LET CA = 1
280 LET A = SGN OD : LET D = – 1
290 GO TO 90
310 LET M = M + 1
320 BEEP .2, – 10 : BEEP .7, – 20
330 IF M < 5 THEN PRINT AT 21, 3; OVER Ø; B $ : GO
    SUB 950 : GO SUB 50 : GO TO 90
335 BEEP 1, – 40 : RUN
340 PRINT AT 9, 2; FLASH 1; «conseguiu!!! pontuação
    máxima»
345 BEEP 1, 20 : BEEP 2, 30
350 PAUSE 1 : PAUSE 100
900 GO SUB 1100 : GO SUB 1020
902 PLOT 23, Ø : DRAW Ø, 167
905 PLOT 232, Ø : DRAW Ø, 167
910 FOR I = 1 TO 4
920 PRINT AT I, 3; INK I; "000000000000000000000000"
925 PRINT AT 15 + I, 1; "I"
930 NEXT I
940 PRINT AT Ø, Ø;          "circo pontos : Ø          circo"
945 LET SC = Ø : LET SS = 16 : LET M = Ø : DIM B $
    (26)
950 LET OD = – 2 : LET CA = Ø : LET HL = Ø :
    LET x = 3 : LET y = 5 + INT (RND * 4) : LET A = 1 :
    LET D = 1 : LET AN = – 1
955 PRINT AT 15 + M, 1; OVER Ø; "  "
957 FOR I = 5 + M, TO y STEP – 1
960 PRINT AT I, 1; "I"
970 BEEP .05, 21 – I
980 PRINT AT I, 1; "I"
990 NEXT I
1000 PRINT AT y, x; "I"
1010 RETURN
1020 RESTORE 1070
1030 FOR I = Ø TO 23
1040 READ N :POKE USR "A" + I, N
1050 NEXT I
1060 RETURN
1070 DATA Ø, Ø, Ø, Ø, 16, 56, 124, 254
1080 DATA 56, 56, 16, 254, 16, 40, 40, 108
1090 DATA Ø, 60, 110, 126, 62, 28, 8, 4, 108
1100 PRINT "circo: instruções."
1110 PRINT "o circo chegou à cidade e a grande atracção
     é um número palhaços num balancé; de dois palhaços
     baloiçam-se, tentando rebentar os balões no ar"
1115 PRINT "o palhaço que desce não deve cair no solo
     nem no lado errado do balancé. Se ele aterra perto
     do meio, o outro palhaço não subirá o bastante
     para acertar em qualquer balão. O circo só tem
     seis palhaços, por isso tenha cuidado."
1120 PRINT "você controla o balancé com as teclas 5 e 8.
     Pode fazer o palhaço no balancé trocar
     de extremidade pressionando '1'. Pressione
     'N' para parar ou outra tecla para iniciar."
1130 IF INKEY $ = " " THEN GO TO 1130
1140 IF INKEY $ = "N" OR INKEY $ = "n" THEN STOP
1150 CLS
1160 RETURN
```

e ainda com o Pedro «ao comando»:

```
  1 REM PEDRO LOURO 1988 © OMEGA
  2 REM CONDUÇÃO EM 3 D
  3 INK 7 : BORDER Ø : PAPER Ø : CLS
  5 LET O = 16 : LET S = Ø
 10 LET P = 128
 12 LET I $ = "
 15 LET I = 4
 20 LET Q = 60
 25 LET D = Ø
 30 LET R = 200
 35 LET P = P – (I * 2) * ((INKEY $ = "8")
    — (INKEY $ = "5"))
 40 LET P = P + D
 45 LET Ø = (255 – P)/8
 50 IF P > 120 AND P < 140 THEN LET
    I = I + 1 : LET D= I * (INT (RND * 2) — INT
    (RND * 2))
 55 CLS
 60 GO SUB 100
 65 IF AT TR (21, Ø + 4) = 6 OR AT TR (21, Ø + 1) = 6
    THEN GO TO 150
 70 PRINT AT 21, Ø; "■■■■■"
 75 LET S = S + I/100 : PRINT AT 3, Ø; S; "kilometros  "
 77 IF INKEY $ = "1" AND D = Ø THEN LET I = I – 2 *
    (I > 2) : BEEP .Ø1, 20
 80 PRINT AT Ø, Ø; INK 2; BRIGHT 1; I $ ( TO I ); INK 6;
    AT 1, Ø; "velocidade  "; I * 10; " km/h"
 90 GO TO 35
100 PLOT Ø, 87 : DRAW 255, Ø
105 PLOT Q, Ø
110 DRAW INK 6; P — Q, 87
120 PLOT R, Ø
130 DRAW INK 6; P — R, 87
140 RETURN
150 PRINT AT 11, 6; FLASH 1; BRIGHT 1; INK 2; PAPER
    6; "você conduziu "; S; " km"
160 BORDER RND * 7
165 BEEP .007, 30 + RND * 20
190 RUN
300 PRINT AT Ø, 27; AT TR (21, Ø + 40);
    AT 1, 27; Ø : RETURN
```

O DISCO DA SEMANA

Por JOÃO GOBERN

«Blue Slipper» de Helen Watson

TEMPO DE UM SONHO AZUL

SÓ por critérios de selecção demasiado rígidos ou absolutamente inexplicáveis será preciso continuar à procura da primeira grande revelação deste ano nos domínios das edições discográficas nacionais, nem sempre calendarizadas em sintonia rigorosa com as dos países de «mercado forte» (como agora acontece) — chama-se Helen Watson e traduz uma carreira feita na sombra e no sucessivo adiamento da «exposição plena» num disco de agora chamado «Blue Slipper».

Ouvida a canção de abertura — «You're Not The Rule (You're The Exception)», um dos momentos «pop» mais «swingados» e sugestivos dos últimos tempos — é quase inevitável que se pense que há em Helen Watson demasiada segurança e demasiada personalidade para que ela possa ser uma estreante «pura». Tanto mais que uma «raposa» dos estúdios como o produtor Glyn Johns, responsável em última instância pelo «all stars» em que se transformou esta gravação, dificilmente passaria o seu tempo com alguém que, mostrando já alguns sinais de veterania, não apresentasse um currículo mínimo para justificar a sua atenção.

Reza a história que Helen Watson fez parte de inúmeros grupos britânicos de «rhythm 'n' blues» daquele género que reúne excelentes executantes, ideias razoáveis e meios... nulos. Que, por isso mesmo, não demoram a pôr fim à respectiva existência e a servir como memória de consolação aos «génios de café» que não se dispõem a prosseguir o respectivo «combate». Isso, felizmente para nós todos, não aconteceu com Helen Watson que não hesitou em aceitar um lugar subalterno como «corista» de Carmel McCourt (cfr. «The Drum Is Everything» e «The Falling») para continuar a fazer parte do «meio» que lhe permitia alimentar o sonho de uma gravação própria.

Foi um guitarrista com quem Helen trabalhou — e, segundo garantem as autorias deste «Blue Slipper», continua a trabalhar — quem, em segredo, mandou uma «demo-tape» da cantora e de algumas das suas criações. Foi precisamente esse registo que chegou às mãos e aos ouvidos de Glyn Johns. Resultado: Helen Watson conseguia um contrato de gravação e Johns não perdia mais tempo a fazê-la viajar de Manchester até Los Angeles onde deveriam ter lugar as gravações. A partir daí, segundo a própria Helen Watson, o «sonho» não parou de se enriquecer nos seus pormenores — de repente, a cantora, ilustre desconhecida, viu-se rodeada por músicos que se habituara a admirar há muito tempo, de Jerry Doanhue (guitarrista de Joan Armtrading) a Bernie Leadon (um antigo músico dos Flying Burrito Brothers e dos Eagles), passando pelo seu colaborador directo e «culpado» da situação, Martin McGroarty, e pelo guitarrista Michael Landau. Mais do que isso, ainda sem qualquer resultado prático das «sessões», Helen Watson já tinha entrado para a história, ao juntar, pela primeira vez desde a morte de Lwell George, três músicos dos extintos Little Feat: Bill Payne, Richie Hayward e Paul Barrere.

Tudo isto poderia ter resultado na velha história da montanha e do rato — bastaria que a capacidade de expressão de Helen Watson ficasse «abafada» pela presença de tantos «senhores importantes», bastaria que a sua relativa inexperiência tivesse cedido à colecção de tiques e truques que habitualmente são coleccionados pelos «veteranos». Nada disso se passa: em todo o disco — e são onze canções que reflectem bem as múltiplas influências que Helen Watson foi juntando ao longo da sua vida musical — é a voz que determina os rumos, são as próprias canções que explicam que seria criminoso continuar a desconhecer esta dama de múltiplos recursos, como cantora e como autora de textos magoados, maduros e vividos, muito pouco ingénuos mas, ao mesmo tempo, muito pouco vulgares, sobretudo se se atender à sua progressiva subalternização na padronização contemporânea.

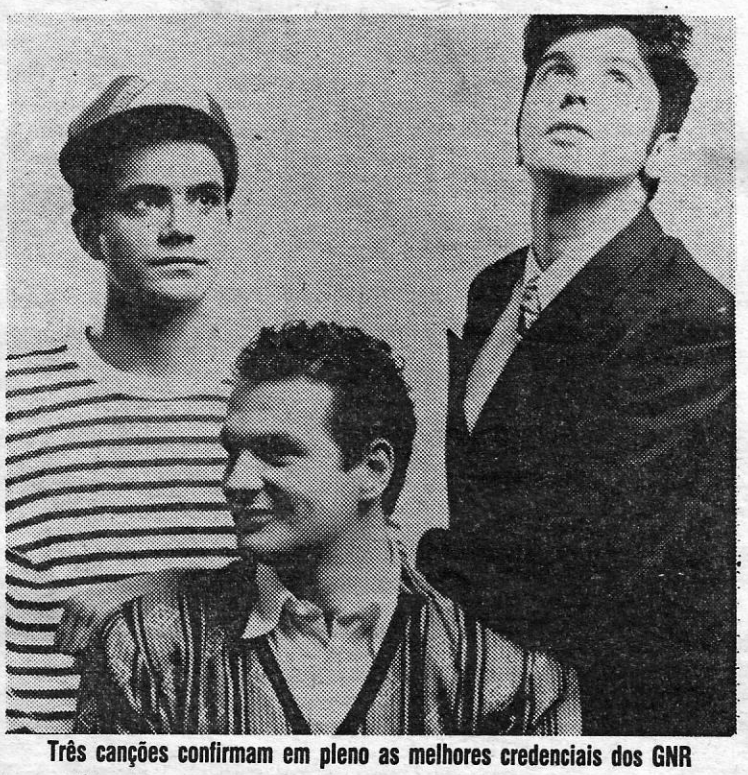
Mais difícil do que contar a história e do que recomendá-la com toda a veemência é descobrir onde se «encaixa» o mundo que Helen Watson começa aqui a mostrar — há momentos em que a escola do «rhythm 'n' blues» parece predominar, há situações em que o «rock» do Sul dos Estados Unidos (sem coincidências a presença dos ex-Little Feat e de um ex-Eagles) parece constituir a trave mestra, há momentos em que a sonoridade de «Blue Slipper» chega a aproximar-se de um tom «jazzy». Curiosamente, se fosse preciso descobrir referências nominais, a mais evidente, a indispensável iria para a canadiana Joni Mitchell, se bem que não seja descabido falar-se em Rosie Vela ou numa Janis Ian dos «nossos dias».

Em qualquer caso, seja qual for o rótulo «adoptado» para descrever com algum rigor esta senhora de talento agora revelado, o mais importante é mesmo não perder de vista este álbum poderosíssimo que vem garantir mais um caminho e mais uma «alternativa» no universo feminino que, nos últimos tempos, tem andado animadíssimo — basta pensar em Leslie Phillips, em Sinead O'Connor ou em Lisa Dalbello para se ter uma ideia mais clara do «sucedido». Há em «Blue Slipper» canções que merecem mais do que a atenção «profissional» ou do que a «frieza do consumidor» — casos de «You're Not The Rule...», de «When You Love Me I Get Lazy», de «I'm Jealous Dear» ou de «Rock Myself To Sleep», momentos de surpreendente perenidade num disco que, por curiosidade, é publicado internacionalmente por aquilo que presumo ser uma nova subsidiária da EMI — chama-se *Hit Or Miss Records* e este é francamente um caso «para bater» e para não falhar. Está muito longe de ser perdido o tempo deste «sonho azul» de Helen Watson. Muitíssimo longe...

★★★ **HELEN WATSON/«Blue Slipper» (LP, EMI, 1987). Edição EMI-VC.**

...E os outros

Chris Rea continua a soar frouxo no seu novo «Dancing with Strangers»



Três canções confirmam em pleno as melhores credenciais dos GNR

AS ESTRELAS DO CRÍTICO

★★★★ — Imprescindível. ★★★ — Bom. ★★ — Interessante. ★ — Fraco. □ — A evitar

★★ **HUE AND CRY/«Seduced and Abandoned» (LP, Circa, 1987). Importação Edisom**

Ainda um grupo da tendência «elegante» e «betinha» que parece ter dado forte nas últimas temporadas da produção «pop». Hue and Cry, escoceses, vêm agora engrossar as fileiras que já contavam com nomes de proa como Curiosity Killed The Cat, Johnny Hates Jazz (também eles a chegar sem esforço e sem «suor» ao álbum de estreia), Wet Wet Wet, Living In A Box e, daqui a pouco tempo, Clymie Fisher. E, como se disse, são muito mais significativas e numerosas as semelhanças (canção de refrão, instrumentação polida que, em caso algum, chegue a «incomodar» ou enveredar por soluções menos convencionais, produção mais do que cuidada, vozes seguras mas quase sempre «baças» e indistintas, oscilação entre a vocação para pista de dança e a componente tecnológica de que algumas gerações da rádio parecem fazer «bandeira») do que as diferenças.

Normalmente, os álbuns vêm adiantar muito pouco relativamente às colecções de «singles» que este tipo de grupos logra alcançar, beneficiando precisamente do beneplácito radiofónico e da sua condição de produtos «sem consequências» e «sem efeitos secundários». Os Hue and Cry não são excepção e uma só das suas canções — «Labour Of Love» — «explica» de forma concisa e curiosa aquilo que fez mexer os rapazes que, no entanto, se revelam muitíssimo interessantes ao nível dos textos, nomeadamente em «Strength To Strength» e em «Truth», cuja letra, dúbia e vaga, aparece ilustrada com uma espectacular foto de Oliver North...

Se o resultado médio das canções dificilmente permitirá a Hue and Cry um reconhecimento generalizado, fica como dado fundamental de «Seduced and Abandoned» a sua capacidade para fazer humor. Que é, afinal de contas, como os pensos rápidos — faz sempre falta em casa...

★ **ELBA RAMALHO/«Elba» W(LP, Philips, 1987). Edição Polygram**

De todos os discos que fizeram uma carreira «de raça», capaz de impor à rádio nacional e à padronização americana e pirosa de que o Brasil parece estar a ser vítima uma especificidade *nordestina* e uma voz «em bruto», este será por certo o mais fraco de quantos contaram com a assinatura de Elba Ramalho que, recentemente, veio ao nosso País confirmar que o ciclo brasileiro está — salvo honrosas excepções e descobertas que fujam à quase rotineira «chuva de estrelas», cansada e cansativa — *artisticamente morto*.

Este «Elba», a que nem sequer falta um tema de novela (por sinal um dos mais fracos e estereotipados entre o poderoso «colectivo» que serve a excelente telenovela «Roque Santeiro») é um perfeito desastre: falham as canções, claudicam os arranjos, perde-se a voz, adultera-se um estatuto muito particular que Elba Ramalho parecia ter conquistado em trabalhos anteriores como «Alegria» ou «Do Jeito Que a Gente Gosta». Cada uma das melodias que fazem a baixíssima média deste LP é previsível, é sensaborona, é repetitiva. Cada um dos textos que pode servir como ilustração a este disco é piegas ou «militante» à moda antiga, é banal, é fraco de mais para quem quer cantar em nome de uma terra, de uma cultura e de uma situação particulares.

Fica, evidentemente, a voz, ainda assim perdida no meio da «capa» medíocre que submergiria qualquer cantora, por mais «sangue na guelra» e por mais eficácia que trouxesse na bagagem. Ficam duas excepções, as únicas hipóteses que os coleccionadores e/ou fanáticos terão para amenizar esta calamidade: *Nós, Destinos*, uma canção em que se reencontra Moraes Moreira, um dos mais habilitados retratistas da realidade nordestina, do seu vocabulário e dos seus locais; e, naturalmente, o «pot-pourri» de criações do grande *Jackson do Pandeiro* («Sima de Cigarra», «Coração Bateu», «Mundo Cão», «Cantiga da Perua» e «Eu Vou prà Lua»), a que os arranjos — mais uma vez — não fazem justiça...

Elba era uma «ilha» no panorama brasileiro. Agora, passou a ser um pântano, com águas paradas e intragáveis. A tempo da «volta por cima»?

□ **GAL COSTA/«Lua de Mel como o Diabo Gosta» (LP, RCA, 1987). Edição Polygram**

Salvo melhor opinião, o álbum anterior de Gal Costa (o de «Sorte» e «Um Dia de Domingo») tinha sido o menos fulgurante e poderoso de toda a sua carreira, desde os tempos da bossa com João Gilberto ao tropicalismo com Caetano, Gil e Bethânia. Salvo qualquer erro de perspectiva, a última série de concertos que Gal Costa efectuou em Portugal foi, além de pobre (músicos fracos, palco feio, som descuidado e luzes sofríveis) e descuidada (até na forma como a cantora «despachou» a sequência das canções, sem pés nem cabeça, sem lógica e sem *sentimento*), serviu para mostrar o declínio de uma voz que, até então, tinha brilhado como justíssima companheira das de Elis, Bethânia e Simone, nos pontos mais altos da música «de consumo» do Brasil.

Este disco vem confirmar exactamente isso — uma Gal que, completamente desconcentrada e hesitante quanto ao reportório (daí a atribuição de três-canções-três a Lulu Santos, talvez no pior momento da sua forma como autor e como cantor), se refugia nos «vibrattos de velha», que parece ter perdido o brilho agudo e a capacidade de penetração de uma voz. Mas este LP vem confirmar mais: que a tendência serôdia que predominava já em «Bem Bom» em vez de justificar uma tomada de consciência e um arrepiar de caminho deu lugar a uma «instalação» total, bem patente no tipo de canções escolhidas para este disco em que nem sequer pode falar-se em «descaracterização autoral», uma vez que estão representados Caetano Veloso, Milton Nascimento, Gonzaguinha, Joyce (possivelmente com algumas das canções mais fracas que cada um deles escreveu e que bem poderiam ter poupado a uma insegura Gal) e Djavan com Ronaldo Bastos (responsável pelo único momento suportável e bonito de todo o álbum, «O Vento»).

Mais uma vez, Guto Graça Mello dá mostras de um perfeccionismo inútil, se bem que aqui só lhe possam ser imputadas responsabilidades parciais, de tal forma se sente o «cheiro a bafio» deste registo. Entendamo-nos: quem cantou — e como cantou... — «Avarandado», «Baby», «Força Estranha», «Índia», «Mil Perdões» e «Vaca Profana», não pode dar-se ao luxo da desatenção e à falta de pudor para chegar a *isto*. E onde está «a voz tamanha»?

★★★ **G.N.R./«Vídeo Maria» («Maxi-single», EMI-VC, 1988). Edição EMI-VC**

Todos os motivos serviam para se estar em guarda e em plena expectativa perante este regresso de Reininho e seus pares. Este era o primeiro disco desde: *a*) «Psicopátria», a prata mais que justa numa carreira preciosa e no mais significativo bloco de canções da música moderna portuguesa; *b*) o concerto do Coliseu, medida de sanidade para as velharias e para as afrontas que têm invadido a sala lisboeta, cheia e participante nessa noite; *c*) a saída de Alexandre Soares, um dos homens da fundação da «corporação», um gui-